QUAKE 2
GOODIES
THE BIGGER, THE BETTER

Patrik Pencinger





STRUKTURA IGRE

STROGGOS

NEPRIJATELJI

MULTIPLAYER

BOTOVI

SVE ŠTO STE IKADA ŽELJELI ZNATI

QUAKE II
BY ID SOFTWARE



PROGRAMIRANJE
John Carmack
John Cash
Brian Hook

GRAFIKA
Adrian Carmack
Kevin Cloud
Paul Steed

DIZAJN NIVOA
Tim Willits
(sjećate se scene u Quakeu 2 s njegovim imenom?)
American McGee
Christian Antkow
Paul Jaquays
Brandon James

ANIMIRANE MEĐUSEKVENCE
Blur Studio - Venice, California
ZVUČNI EFEKTI I GLAZBA
Soundelux Media Labs
Glas kompjutora: **Carly Staehlin-Taylor**

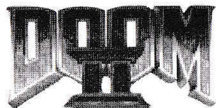
IZDAVAČ:
ACTIVISION

QUAKE 2

S A D R Ž A J

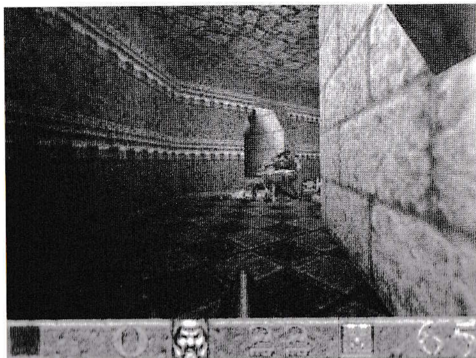
UVODNIK

Kad god iD Software izda neku igru, svaka je, bez iznimke, popraćena izjavama kao što su "Najočekivanija igra godine!", "Najprodavanija igra u povijesti.", "Najnapredniji grafički engine!"... Za razliku od mnogih suparničkih kompanija, iD Software je uvijek mnogo obećavao, ali bi sva obećanja i ispunio. Wolfsteinom je utemeljen novi žanr, Doom je postavio standarde, Quake je oblikovao igranje preko Interneta i uveo prekrasnu 3D akceleriranu grafiku u svijet kompjutora. Posljednja u nizu uspješnica sada već multimilijunaških programera iz užarenog Texasa je Quake 2. kojom je ID Software postavio nove standarde napravivši pravo remek-djelo.



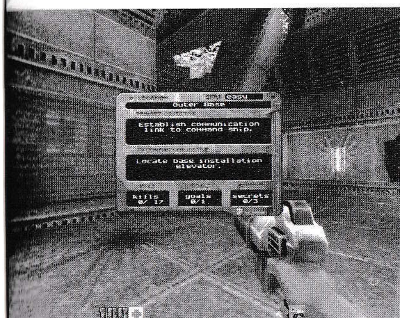


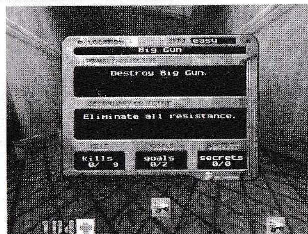
Knjižica što je držite u rukama objasnit će vam mnoge jednostavne, ali i mnoge komplicirane stvari vezane uz Quake 2. Omogućit će vam kvalitetnije igranje, bolje razumijevanje Quakea i svega vezanog uz njega i ono glavno – pružiti vam još više uživanja! Počet ćemo od osnovnih stvari, opisati oružja i ostala poboljšanja te neprijatelja. Obradit ćemo i multiplayer, kojem Quake 2 duguje golem dio svoje popularnosti u Internet zajednici! Potom prelazimo na različite dodatke kao što su botovi, kože, novi modeli, konverzije, pomoćni Internet programi itd. Nadamo se da će vam se ovaj dodatak svidjeti, a jednog dana, tko zna... Dosta trabunjanja, krenimo u akciju!!



Osnove

Već pri prvom susretu, mnogo će vam toga biti poznatog, ali će biti i značajnih razlika! U mnogo čemu je Quake 2 sličniji Doomu (2) nego Quakeu. Svemirski vojnici, fantastična oružja i zla rasa kojoj će Crne rupe poslužiti kao prolazi do nevine Zemlje koju će napasti, svi oni korjene vuku iz Doomovog scenarija. Nemojte odmah pomisliti da je Quake 2 samo nabrijani Doom. Ne, pokupio je on najbolje elemente iz Quakea i Dooma (uključujući i razorni BFG, hehe), spojio ih i poboljšao ono što se poboljšati dalo! Upravo to i još milijun sitnica oblikovalo je Quake 2 u FPP pucačinu. Vaše uvođenje u taj svijet započinjemo sitnicama koje će vam koristiti tijekom cijele igre i zato ih morate dobro naučiti!





Quake PDA

Velika je novost i od velike će vam pomoći biti malo prijenosno računalo (posebna verzija PDA računala) što ga pozivate tipkom F1. Napredujući kroz misije, nove ćete zadatke dobivati upravo preko njega. Osim statusa trenutačne misije, ono prati i broj ubijenih neprijatelja te otkrivenih tajnih skrovišta. Također, ovdje ćete naći trenutačni podzadatak (sekundari cilj) misije (ako postoji) i glavni zadatak (primarni cilj). Kad obavite pojedinu misiju, računalo će se oglasiti i dobit ćete novi zadatak!

Inventorij

Za razliku od svog prethodnika, Quake 2 vam omogućava čuvanje poboljšanja u inventoriju te njihovu uporabu kad vam zatrebaju (u Quakeu vam je vremensko ograničanje pojedinog poboljšanja počelo isticati čim ste ga pokupili), što se u praksi pokazalo vrlo korisnim jer možete nagomilati poboljšanja (čitaj: Quad Damage i neranjivost). Da biste rabili predmet iz inventorija, morate ga odabrati i stisnuti <enter>, tj. tipku kojoj je dodijeljena funkcija Use. Kroz predmete se kružno krećete tipkama "[" i "]", tj. "Š" i "Đ" na hrvatskim tipkovnicama..

Struktura igre

Quakeu 2 nema više nivoa u klasičnom smislu, nema više bezglavog trčkaranja hodnicima do finalnog cilja - mračne sobe koja je označavaka kraj nivoa, Quakea 2 utemeljen je na misi-

jama. Prelaskom pojedine sekcije igre (stage), koja ima svoju namjenu, ispunili ste jedan od dijelova veće misije koja i je vaš konačni cilj. Važno je uvijek znati dokle ste stigli unutar misije i ne izgubiti se unutar njezinih zadataka, u protivnom ćete morali pretraživati nivoe tragajući za nekakvim izlazom, što je često dugotrajno i zamorno. Pokušajte zapamtiti ili si zapišite gdje su pojedine lokacije i nemojte zaboraviti na cilj misije. Kad ne znate gdje ste i što biste trebali učiniti, poslužite se računalom (F1). Često će se događati da nekoliko misija obavljate na istom području, ali ćete često morati prelaziti iz područja u područje - prolaskom kroz vrata na kojima piše "Exit", a onda ćete morati malo pričekati dok se novo područje učita. Ako vam se baš ne da prelaziti cijelu igru, nego samo želite odigrati pojedine nivoe, možete i to! Ovakve vam skokove ne preporučujemo, narušavaju doživljaj igranja, jer je Quake 2 zamišljen kao progresivna igra u kojoj vam svaki sljedeći nivo odaje djelić intrigantne priče. O preskakanju nivoa govorit ćemo poslije.

Stroggos i njegovi stanovnici

Neprijatelja ćete najbrže i najučinkovitije poraziti ako znadete sve o njemu. Jezgra civilizacije Stroggosa je glavni grad Cerberon. Grad je izgrađen na velikom krateru Majoris i na taj način virtualno neosvojiv. Zemljopisno je položen između sjevernih ravni i južnog mora. Cerberon je obrambeni, komunikacijski i politički centar Stroggosa i njegova ustroja. Na južnom rubu velikog kratera smješten je manji i u njem centar za obranu grada.
Stroggovskom civilizacijom vlada sustav Warlordsa kojima je dodijeljena određena strategijska lokacija koju kontroliraju i predvode. Jedinstveni vođa izabran između njih upravlja Stroggosom iz dvorca u sjevernom dijelu grada. Ako bi nestao, čitav bi ustroj bio opasno poljuljan, prestali bi nas napadati i postali bi laka meta. Gradska je obrana uvelike utemeljena na razornom oružju koje uništava sve svemirske brodove u blizini planeta, osim onih najmanjih, do nekoliko metara dužine. Ako se tkogod i uspije probiti kraj tog razornog oružja, sustav laserske obrambene mreže pobrinut će se da eventualni napadač nestane. Izvor energije Stroggosa je u steediumu, plavkastom kristalu. Energija dobivena iz tog neprocjenjivog kristala opskrbljuje energijom njihovu civilizaciju, uključujući i obrambene sustave planeta.

Vaša misija na Stroggosu

Glavni ciljevi vaše misije na Stroggosu su ostvarivanje komunikacije s neprijateljskim glavnim kompjutorom, uništenje planetarne obrane, uništenje međuplanetarnih vratiju i, na kraju, uništenje njihovog vrhovnog komandanta Makrona. Kad uspostavite komunikaciju, dobivat ćete informacije o sljedećim podzadacima tijekom prelaska kroz misije.

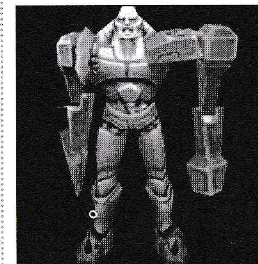


Komunikaciju sa Stroggovskim kompjutorom ostvarit ćete u vojnom postrojenju južno od Cerberona. Oružje velike snage, "veliki top", naći ćete nešto sjevernije, na južnim granicama grada. Potom slijedi uništenje interplanetarnih vratiju između Zemlje i Stroggosa, čime ćete dovesti u pitanje svoj povratak na Zemlju, no morate misliti globalno. I na kraju, morate ubiti Makrona, velikog vladara svih stanovnika Stroggosa. Naći ćete ga negdje unutar glavnog dvorca.

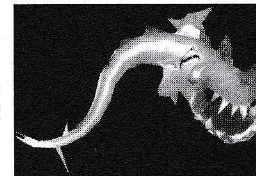
Neprijatelji
(abecednim redom)

Stroggos je za ljude potpuno neprijateljska okolina, njegovi će stanovnici učiniti baš sve da ih unište! Ah, morate ih shvatiti, opstanak im ovisi o rezervnim dijelovima koje uspiju kirurški odstraniti (otrgnuti) s vašeg tijela. Pripazite i dobro zapamtite kojih se treba posebno čuvati ne želite li i vi postati " rezervnim dijelom" neprijatelja!

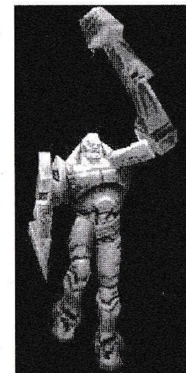
Barracuda
Opasnost: SREDNJA



Ovo je jedino vodozemno stvorenje na Stroggosu. Uglavnom putuje (pliva) u skupinama i vrlo je opasno ignorirati ga! Svojim će vas nevjerojatno oštrim i velikim zubima raskomadati u trenu, prije nego što i pomislite da dolazi! Brzo nišanite i još brže pucajte u blizini ove beštije. U načelu brzo umire, samo nemojte u žaru borbe s ovim brojnim beštijama zaboraviti disati!



Berserker
Opasnost: SREDNJA

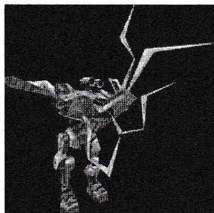


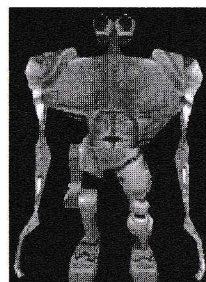
Nemojte ga nikada podcijeniti: umjesto jedne ruke ima šiljak na koji voli nabijati ljude, umjesto druge malj kojim lomi kosti! Brz je ko vrag. Pripazite, iako ga možete srušiti dobro odmjerenim pucnjem iz sačmarice, ne idite dalje dok niste potpuno sigurni da je mrtav! Berserkeri će vam najveću opasnost predstavljati kad budu dolazili u većim skupinama - kad će vam se barem jedan približiti a vi morate bježati!



Brains
Opasnost: SREDNJA/VELIKA

Ovog se neprijatelja treba itekako bojati. Glavnu prijetnju predstavljaju njegovi veliki smrtonosni pipci što mu u žaru borbe izlijeću iz trupa, zabadaju se u vaše tijelo trgajući život iz vas (zajedno sa mesom). Najbolji način borbe protiv ove nakaze su kirurški precizni udarci iz daljine!

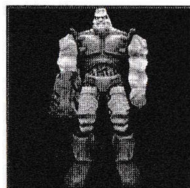




Enforcer
Opasnost: SREDNJA

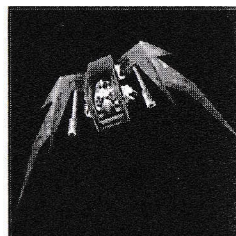
Ovog nasilnika susrest ćete već na početku. Ovo je mišićavo čudovište veliki brat standardnih čuvara. Umjesto desne ruke ima mitraljez s brzim ispaljivanjem metaka. Pripazite, domet mu je prilično velik, a ako ste nesretnik i doživite bliski susret s njim, prepolovit će vas moćnom serijom preciznih pogodaka. I kad ga ubijete, budite oprezni jer će i u smrtnom grču ispaliti još nekoliko rafala u vašem smjeru, stoga: čim ga ubijete, u zaklon. Potrošit ćete dosta olova dok on padne!





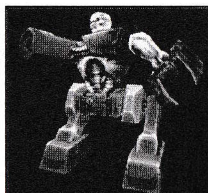
Flyer
Opasnost: SREDNJA/VELIKA

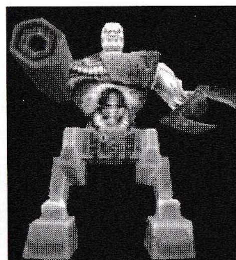
Ove napasne beštije su mala dvokrilna čudovišta kibernetskog tijela i mozga koji ih kontrolira. Prilično će vas nagnjaviti svojim preciznim pogocima iz dvostrukih lasera. Brzo se pomiču, malih su dimenzija, kreću se u skupinama i znaju vam se često prišuljati s leđa. Naučite dobro nišaniti, jedino će vas to obraniti od njih.



Gladiator
Opasnost: VELIKA

Čuvajte se ovog monstruma! Kad vas spazi, imate sekundu za munjevito izmicanje njegovom punjenju rail guna što ga nosi umjesto ruke. Ako mu se pak približite, prepolovit će vas smrtonosnim hidrauličnim kliještima. Kretanje ovog stvora riješeno je mehaničkim nogama. Ovaj gad predstavlja vrhunac "modifikacije humanoida". Najlakše ćete ga se riješiti supersačmaricom ili bacačem bombi (iskoristite to što se ispaljene bombe odbijaju od zidove), a dosta dobar način su i dva izravna pogotka rail gunom. Često za sobom ostavljaju bonus, stoga je bolje boriti se nego bježati.





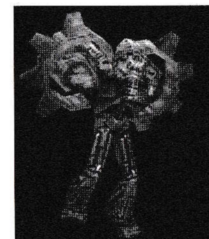
Gunner
Opasnost: SREDNJA

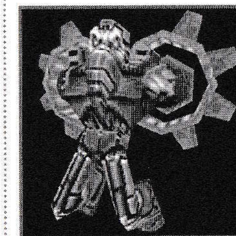
Gunner će vam najviše problema zadavati na početku igre. Kombinacijom oružja mitraljez/bacač bombi ponekad će vas iznenaditi i olakšati život. Znakovito je što mu je potrebno neko vrijeme dok mu se ruka pretvori u mitraljez. Iskoristite to i udrite!!!



Icarus
Opasnost: SREDNJA/VELIKA

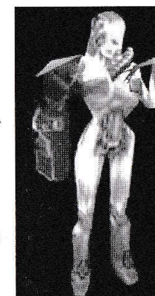
Druga leteća napast koju ćete susresti u igri. Veći su od flyera i stoga ih je lakše pogoditi. Dvostruki laseri smrtonosni su na manjim udaljenostima, ali ćete ih na većima lakše izbjeći! Za let, Ikar rabi dvostruki mlazni motor, ima dobar oklop i iznimno je pokretan. Najefikasniji način uništavanja ovih napasti je supersačmaricom.

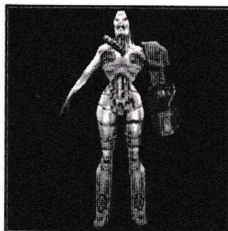




Iron Maiden
Opasnost: SREDNJA

Žena, ako se malo zavojitiji koktel kibernetskog sklopovlja i ljudskog mesa može tako nazvati. Svejedno, opasna je, vražica jedna. Ako je razljutite, jašit ćete na raketi, a ako vam i dopusti da joj se približite, iskoristit će vas kao metu za svoj nožić dug 70-ak cm što

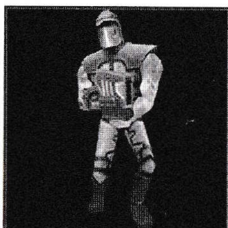


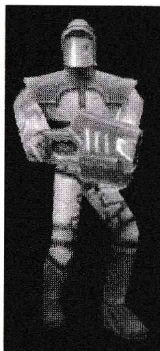


joj visi s batrljka lijeve ruke. Snaga joj je istovjetna Gunnerovoj.

Light Guard
Opasnost: MALA

Ovo je vrsta neprijatelja koje bismo mogli nazvati Quakeovim Cannon Fodderom. Ima ih na svakom koraku, naoružani su samo blasterom i lako ćete ih se riješiti. Ipak, nemojte ih shvatiti baš olako, često nastupaju u grupama pa se više njihovim malih uboda može spojiti u jedan smrtonosan. Kojiput vam prije smrti pošalju oproštajni metak, stoga pripazite. Inače, oni su prva vrsta od triju u cijelosti načinjenih od vaših bivših prijatelja, stoga vam ih je ponekad i teže ubiti zbog negdašnjeg srodstva. (Yeah, right!)





Machine Gun Guard
Opasnost: MALA

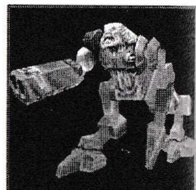
Pojačana verzija Light Guarda. Lako ih je ubiti, no ne smijete im dopustiti da zapucaju, za čas bi vas slistili. Pripazite, izvrsno gađaju i isto tako izmiču vašim hicima.





Medic
Opasnost: SREDNJA

Kao što mu i samo ime kaže, ovaj je vrag svojevrsni Stroggovski bolničar. Naime, oživljava mrtve Stroggove. Borit će se ako vas spazi, no i pobjeći postane li preopasno. Ipak, ima dosta snage u oružju (laser) da vas spremi na počinak, ne shvaćajte ga olako.



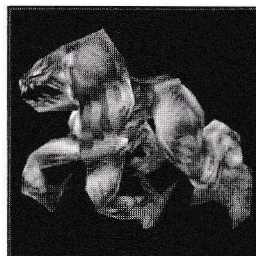




Napomena: medic ne može oživjeti leševe koje uništite!

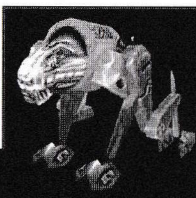
Mutant
Opasnost: SREDNJA/VELIKA

Ova mutirana zvjer je prilično opasna. Izrodila se na Stroggu kao autohtona vrsta i preživjela u nevjerojatno surovom okolišu uništenom industrijskim otrovima. Iznimna pokretljivost kompenzira nedostatak vatrenog oružja. Skočit će nevjerojatno daleko samo da vas zakolje. Najefikasniji način da se riješite ove beštije je konstantno pomicanje, tako da vam ne može skočiti za vrat. Prilično je otporan, no nekoliko preciznih pucnjeva će ga uništiti.



Parasite
Opasnost: SREDNJA

Ime ovog kvadripedalnog smetala potječe od sonde što je lansira prema vama i koja vam isiše život u nekoliko sekundi.

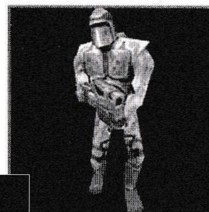




Pucajte u ove psolike stvorove dočim ih ugledate. Iznimno su otporni, mogu izdržati dva punjenja rail guna. Poštujte ih i brzo ih ubijte

Shotgun Guard
Opasnost: MALA

Još jedna varijacija humanoidnih čuvara. Na ljestvici prijetnji smješteni su iznad običnih čuvara, a ispod mitraljezaca. Ipak, mogu vas dobro osakatiti preciznim pucnjem iz sačmarice.





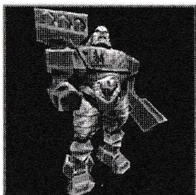
Tank
Opasnost: VELIKA

Kad vidite ovoga vraga, bježite u prvi zaklon. Tenkovi imaju tri razorna oružja koja rabe po načelu slučajnog odabira: razorni mitraljez kojeg imaju umjesto ruke, snažan laser i višecjevni bacač raketa na ramenu. Morat ćete ga napuniti poprilično





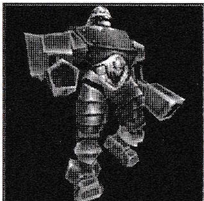
količinom metaka prije nego što padne. Srećom, relativno je velik, spor i nezgrapan pa uspješno možete primjeniti hit&run taktiku.



Tank Commander

Opasnost: VELIKA

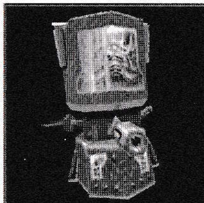
Ovo je posebna vrsta tenkova specijalno dizajniranih za obranu unutrašnjosti grada. Naći ćete ih u dvoru. Morate im pobjeći ili ih brzo uništiti, inače ćete umrijeti. Napad na ove gadove treba dobro isplanirati inače ste prženi, kuhani, pečeni.



Tehnicar

Opasnost: SREDNJA

Još jedna od letećih napasti. Potpuno robotizirano tijelo kontrolira veliki mozak koji pliva u crvenoj tekućini. Napast će vas blasterom i oštrom kandžom ako mu se približite. Nije ga teško pogoditi, ali prima dosta metaka. A vi ih, hvala Bogu, imate...



Oružja

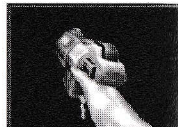
Misije nećete moći obaviti bez snažnog pomagača, oružja. Iako misiju započinjete sa skoro bezopasnom pljuckalicom, napredujući, dostupnija će vam biti sve razornija oružja o čijim prednostima i manama pročitajte u ovom poglavlju. U Quakeu 2 čekaju vas sljedeća oružja:

Blaster

Snaga: 10 (15 u deathmatchu)

Brzina pucanja: 2/sec

Ova je puca s vama od samog početka. Ima beskonačno punjenja, relativno spore metke koji ostavljaju cool trag i prilično slabu uporabnu vrijednost tijekom igre. Ipak, kada ponestane ostalog streljiva, bit ćete presretni što ga imate.

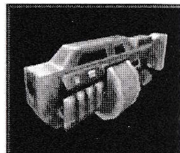


Sačmarica

Snaga: 4 po komadiću sačme (12 komadića sačme)

Brzina pucanja:1/sec

Nakon blastera naići ćete na sačmaricu i odmah je zavoljeti. Ima pristojnu zaustavnu moć, posebno na manjim udaljenostima. Rasap sačme čini je neučinkovitom na većim udaljenostima, ali je dobro što ne morate precizno nišaniti na srednjim udaljenostima.



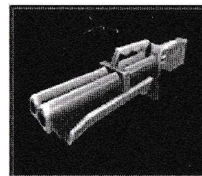
Slabost ovog oružja je relativno dugo vrijeme punjenja.

Supersačmarica

Snaga: 6 po komadiću sačme (20 komadića sačme)

Brzina pucanja:1/sec (dva metka)

Dvostruko snažnija od sačmarice jedino može biti supersačmarica! Oprezno ciljajte s ovim nemilosrdnim oružjem i ne rasipajte metke – treba joj dosta dok se napuni, a i troši mnogo metaka. Oružje izbora gotovo kroz cijeli prvu polovicu igre!

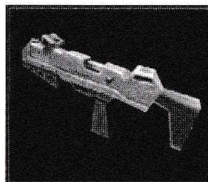


Mitraljez

Snaga: 8 po metku

Brzina pucanja: 10/sec

Mitraljez je iznimno precizno oružje, ali ćete ga morati obuzdavati zbog velike sile kojom zavlači prema gore pobjegavši sa željene mete, što, doduše, ne smeta mnogo na malim udaljenostima. Dobra taktika je pucati metke u kratkim serijama ili nišaniti u noge i fino prošarati neprijatelja po cijeloj dužini, hehe. Prava zabava počinje rabite li ga sa Quad Damageom!

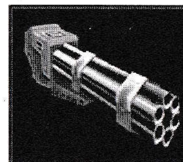


Chain Gun

Snaga: 8 po metku (6 u deathmatchu)

Brzina pucanja: 20/sec za prvu sekundu, nakon toga 40/sec

Ova prekrasna mašinerija daje vam osjećaj nepobjedivosti te se kojiput pitate držite li oružje ili vozite tenk.



Stisnite okidač, i gledajte kako Stroggovske snage plešu ples smrti dok ih seciraju meci iz vašeg ručnog topa. Pripazite, ždere metke ko veliki, nemojte čekati da ih pojede do kraja jer bi mogli postati izvorom rezervnih dijelova za Stroggosove snage.

Ručna bomba

Snaga: 120

Radijus učinka: 165

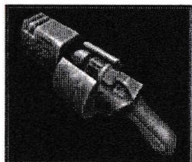
Brzina pucanja: 0.5/sec (potrebne dvije sekunde za bacanje jedne)

Bombe su posebno korisne u raščišćavanju visokih ili niskih područja prije istraživanja. Maknite osigurač, i bacite smrtonosni teret. Što dulje držite bombu u ruci, to će dalje odletjeti, ali je i bliže detonaciji, stoga pripazite da vam ne eksplodira u facu.



Bacač bombi

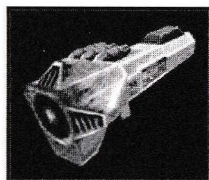
Snaga: 120+ (0-20)
Radijus učinka: 160
Brzina pucanja:1/sec



Najveću učinkovitost ima kad njime šibnete granatu neprijatelju iza ugla, ili kada je propucate ispod vratiju koja se zatvaraju. Ovo oružje najbolje je rabiti za nepokretne i slabopokretne mete jer njime ne možete baš precizno nišaniti. Pokušate li njime gađati pokretne leteće mete, rasipat ćete metke, a možda i koja bombica završi u vašoj tikvi.

Bacač raketa

Snaga: 100+ (0-20)
Radijus učinka: 120
Brzina pucanja:5 raketa/4 sec

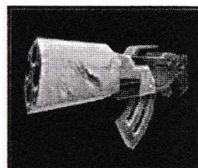


Ah, raketni bacač, poznat nam još iz Quakea. Ovo je oružje za velike udaljenosti. U većini slučajeva uništit će metu samo jednim preciznim pogotkom. Kao i u Quakeu, i ovdje postupkom "Rocket Jumping" možete opasno povećati visinu skoka. Nanišanite u zemlju, skočite i ispucajte raketu. Pripazite, morate imati dosta zdravlja i oklopa da preživite ovu malu egzibiciju.



Hyperblaster

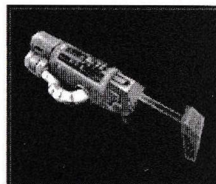
Snaga: 10 (15-20 u deathnmatchu)
Brzina pucanja:10/sec



Oružje slično chaingunu, ali je snažnije i ima više punjenja. Ima veliku brzinu pucanja, veliku brzinu potrošnje energije i veliku snagu. Jedini je problem što nakon otpuštanja okidača morate pričekati kojih pola sekunde da se cijev prestane vrtjeti, što nekad zna biti kobno. Pravo je umijeće znati kada otpustiti okidač!

Rail Gun

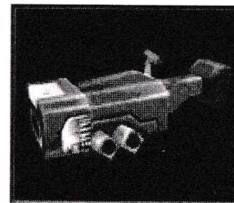
Snaga: 150 (100 deathmatch)
Brzina pucanja:0.75/sec
(potrebna 1.5 sekunda za 1 pucanj)



Aaaa, oružje za pravog znalca. Nevjerojatno snažno i brzo. Onaj kog njime nanišanite je mrtav. Zgodan je efekt plavkastog dima što ga ostavlja projektil putujući do nesretne mete.

BFG

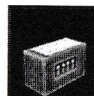
Snaga: 100/200 udarac,
500 detonacija
Domet lasera:256
Efekt detonacije:1000
Brzina pucanja:0.5/sec (potrebne dvije sekunde za pucanje)



Big Fucking Gun se vratio! Svima nam je bio najdraže oružje u Doomu (oni malo ljeniji su za to upisivali idkfa), a najdraže i najsnažnije oružje je i sada. Stiskanjem na okidač ispuštate zelenu loptu smrti koja ubija sve što se kreće osim vas. Iz te zelene lopte sikću smrtonosni zeleni laseri. No najveću snagu ovo oružje otpušta nakon udarca. Oni koji mu se nađu u blizini trpe štetu i do 1000 jedinica!! Treba mu tako dugo dok se napuni!

Meci za oružja

Stroggos je ratna zona. Na mnogo mjesta naći ćete, stoga, ispravno, uporabljivo streljivo. I vaši neprijatelji često nose vrijedan teret, metke, što je dodatni razlog da ih ubijete. Ovako izgledaju pojedini paketi:



Sačma - 10 komada po kutiji.



Energetske ćelije – 50 kom po bateriji



Klasični meci - 50 kom po kutiji



Bombe - 5 kom po kutiji



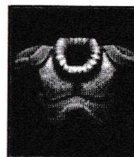
Rakete -5 kom po kutiji

Punjenja za rail gun – 10 kom po kutiji

Oklopi

Oklop upija dio štete od primljenog metka. Ovisno od kvalitete oklopa, varira i faktor oštećenja. Oklop štiti i od klasičnog i od energetskog oružja. Ako primite dovoljno metaka, oklop će biti uništen. Ovako ćete prepoznati pojedini oklop:

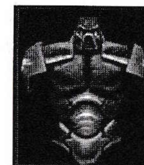
Flak Jacket



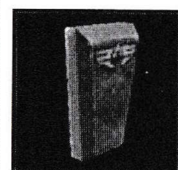


Combat Suit

Body Armour



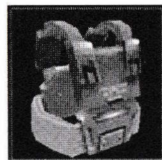
Također postoje i dvije specijalne vrste oklopa:



Armour Shards
Ostaci oklopa koji pridonose izdržljivosti trenutačnog oklopa. Jako vrijedna stvar.



Power Armour



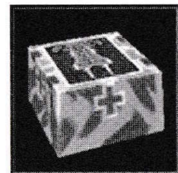
Ovo je posebna vrsta oklopa koja vas štiti od svih vrsta oružja. Kad vas nešto pogodi, ovaj oklop to kompenzira protusilom za čije stvaranje mu je potrebna protusila. Treba ga uključiti za uporabu.

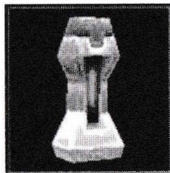
Ostali dodaci

Kroz igru na raspolaganje ćete dobiti još mnogo vrlo korisnih sitnica koje su često od životne važnosti...

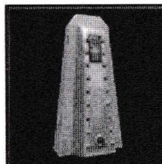
Medi Kitevi

Jednostavna računica, ono što izgubite kad vas gadovi napucaju punite medikitovima. Posebna vrsta medikita je tzv. stimpack koji vam privremeno maksimizira energiju.



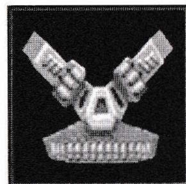


Mega Health



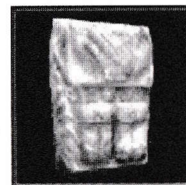
Ovaj poželjan dodatak maksimizira vam trenutačno zdravlje i prepuni ga do 200%. Nažalost, ovo polako blijedi i opet postajete smrtni. Ovu ljepotu ne možete pohraniti u inventar ni prenositi između nivoa.

Bandolier



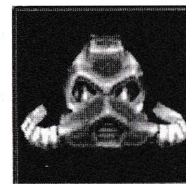
Ovaj zgodan dodatak vam povećava nosivost metaka i energetskih baterija. Nažalost, količina raketa i bombi što ih možete nositi uvijek je ista.

Ammo Pack



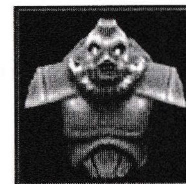
Ispravlja nedostatak bandoliera i povećava nosivost svih vrsta streljiva.

Rebreather



Zanimljiv dodatak koji vam omogućuje ronjenje jedno ograničeno vrijeme. Ne traje predugo, stoga pripazite na njegov status kad ste pod vodom.

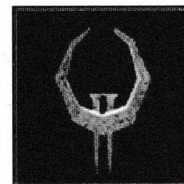
Enviroment Suit



Omogućava vam opstanak kratko vrijeme u opasnim tekućinama kao što su lava i kiselina.

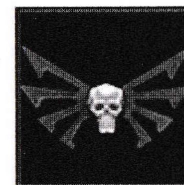
Quad Damage

Quad Damage vam privremeno



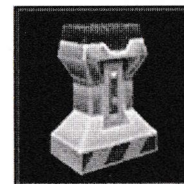
učetverostručuje snagu oružja. Tijekom korištenja će vaš lik svijetliti plavičastom bojom pa ćete znati kada u deathmatchu morate bježati glavom bez obzira.

Neranjivost



Nažalost, samo privremena, istroši se nakon 30-ak sekundi.

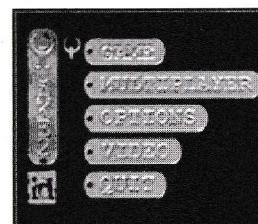
Adrenalin



Povećava vam količinu maksimalnog zdravlja za 1.

OPCIJE U IGRI

Po učitavanju igre, započinje prije snimljeni DEMO. Kad stisnete <esc>, dolazite u glavni izbornik.



Željenu opciju izabirete strelicama, a željeno odabirete sa <enter>. U ovim bi opcijama sve trebalo biti potpuno jasno. Quake možete igrati u tri razine težine. EASY je za bebe i bakice, MEDIUM odgovara prosječnom igraču, dok je HARD za mazohiste. U video izborniku možda će vam neke opcije biti nejasne. Izbornik **8-bit texture** moguć je samo onima sa OpenGL akceleratorima kao što su npr. 3Dfx Voodoo. Smanjenje tekstura na 8 bita reducira neznatno vizualnu kvalitetu, ali uvelike povećava performanse. **Stipple Alpha** - ova opcija rezultira boljim peformansama kod iscrtavanja scena s prozirnim objektima, npr. vodom, lavom... U opcijama ćete naći mnoge postavke bitne za uspješnost igranja! Ako likom upravljate mišem (što i preporučujemo!), oprezno mu namjestite osjetljivost. U načelu, najbolje je staviti je na maksimum koji možete kontrolirati. **Always run** je opcija koja vas tjera da stalno trčite u igri. Iskusnima ova opcija mnogo znači jer ne moraju stalno držati <shift>. Invert mouse je opcija koja će nekima olakšati kontrolu lika mišem. Naime, mijenja vam smijer gore-dolje pa tako imate tzv. avionske kontrole nad pogledom. **Lookspring** je često zbunjujuća opcija. Ako je uključena, centrira vam pogled kad ga prestanete podizati/spuštati. Ako nije uključena, morat ćete prohodati korak-dva da bi vam se pogled vratio. Ova opcija ne radi dok ronite! **Lookstrafe**- ako je uključen kad gledate gore ili dolje i stisnete lijevo ili desno, počet ćete





strafeati umjesto da se zarotirate. Uključivanjem **Freelook** opcije nećete više trebati sisnuti gumb na mišu da biste usmjerili pogled. **Disable Alt-Tab** će isključiti Windows kombinaciju tipaka za preskakanje iz programa u program.

KONZOLA I KAKO JE PRAVILNO RABITI!

Kako bi olakšali posao testiranja igre, u Quake i Quake 2 je ugrađena tzv. konzola. Riječ je o komandnom promptu koji se spusti preko polovice ekrana, a na njem možete mijenjati SVE! Konzola se poziva pritiskom na tildu (za one koji još nisu shvatili, tilda je ~ , tipka lijevo od jedinice), potom upisujete željenu komandu, kao što ste to npr. radili u DOS-u. Prompt u Quakeu i Quakeu 2 ima tzv. predviđanja onoga što ćete napisati. Tako, primjerice, vi napišete "ma", stisnete <tab> , on sam doda "p". Naravno, ovo je korisnije kod dužih imena... Ako vam se na da igrati cijelu igru, a baš vas zanima grafika, ili specijalni strojevi za mučenje prijatelja marinaca, poslužiti se "cheatovima", tj. predugrađenim komandama u OS-u... Ako želite preskakati "nivoe", dovoljno je u konzoli napisati "map x", gdje je x ime karte na koju želite prijeći. Je, je, ali nedostaju vam njihova imena! Zato smo mi tu s kompletnim listingom!

Single Player nivoi:

base1 - Outer Base
base2 - Installation
base3 - Comm Centre
biggun - Big Gun
boss1 - Inner Chamber
boss2 - Final Showdown
bunk1 - Ammo Depot
city1 - Outer Courts
city2 - Lower Place
city3 - Upper Place
command - Launch Command
cool1 - Cooling Facility
fact1 - Receiving Centre
fact2 - Processing Plant
fact3 - Sudden Death
hangar1 - Outer Hangar
hangar2 - Inner Hangar
jail1 - Main Gate
jail2 - Detention Centre
jail3 - Security Complex
jail4 - The Torture Chamber
jail5 - Guard House
lab - Reaserch Lab
mine1 - Upper Mines
mine2 - Borehole
mine3 - Drilling Area
mine4 - Lower Mines
mintro - Mine Enterence
power1 - Power Plant
power2 - The Reactor
security - Grid Control
space - Comm Satellite
strike - Outlands
train - Lost Station
ware1 - Supply Station
ware2 - Warehouse
waste1 - Toxic Waste Dump
waste2 - Pumping Station 1
waste3 - Pumping Station 2

Ako želite skočiti u neki zanimljiviji dio igre, poslužite se sljedećim komandama u konzoli:



GDJE?	ŠTO	KAKO
Bunker Warehouse	Sabotirajte neprijateljsku logističku bazu.	exec warehouse.cfg
Zatvor	Zatvor ko zatvor...	exec jail.cfg
Rudnici	Mračan prolaz...	exec mine.cfg
Tvornica	Ovdje se slažu Stroggovi.	exec factory.cfg
Elektrana	Big gun ne smije dobiti energiju!	exec power.cfg
Big Gun	Sabotirajte ga!	exec biggun.cfg
Hangar	Stroggovi bježe kroz svemirske crvotočine! Zaustavite ih!	exec hangar.cfg
Grad	Cerberon.	exec city.cfg
Zadnja borba	Lov na Makrona.	exec boss.cfg

Iznimno korisnom pokazala se "give x" komanda, gdje je x ono što želite. Umjesto x možete upisati: all, health, weapons, ammo, armor, body armor, jacket armor, blaster, shotgun, super shotgun, machinegun, chaingun, grenade launcher, rocket launcher, railgun, bfg10k, shells, bullets, cells, grenades, rockets, slugs, quad damage, invulneraility, silencer, rebretather, enviroment suit, ancient head, adrenaline, bandolier, ammo pack, data cd, power cube, pyramid key, data spinner, airstrike marker, blue key, red key, security pass, commander's head, power shield, armor shard, combat armor. Zadnjih 8 ne dobijate "give all" komandom!
GOD(on/off) daje vam božansku snagu, nepobjedivost.
NOTARGET(on/off) vas čini nevidljivim za neprijatelje, ne vide vas i neće vas gađati. Zgodno kad želite neprijatelja razgledati izbliza. NO CLIP(on/off) omogućava vam prolaženje kroz zidove. Ako želite rabiti cheatove u multiplayeru, morate server pokrenuti opcijom "+set cheats

1". Sljedeće vam komande služe komuniciranju unutar multiplayera:

- wave 1 - salutiranje
- wave 2 - provociranje
- wave 3 - mahanje
- wave 4 – pokazivanje prstom

Zgodne su sljedeće komande:
Status- sve je jasno
Change gravity from none to normal
sv_gravity <000 - 850> - mijenja gravitaciju. Kad je na 000, nema gravitacije!
map start- skok na početak nivoa
map end- skok na kraj nivoa
team- mijenjanje imena teama
FOV (0-360) – jako korisna opcija,

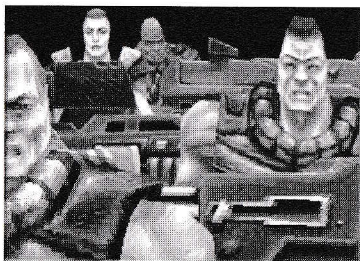


mijenja vam širinu vidnog polja (foeld of view). Najprirodnije se vidi pod 90 stupnjeva, što je i default vrijednost. Predlažemo vam vrijednost od kojih 120 stupnjeva. Ipak, nemojte pretjerati (pokušajte staviti na 360 i sve će vam biti jasno!

Quakemark

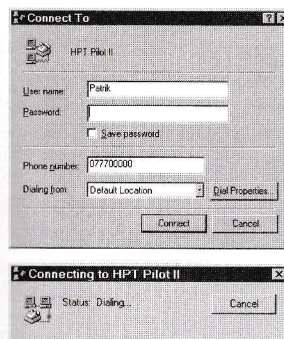
Ako želite znati brzinu izvođenja Quakea 2, pokrećete komandama "timedemo 1" pa potom "demomap demo1.dm2" ili "demomap demo2.dm2"

MULTIPLAYER

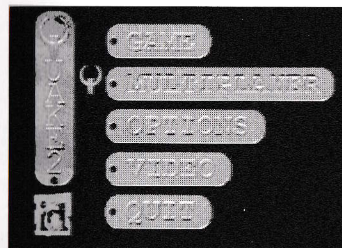


Nakon nekog vremena i genijalna igra kao što je Quake 2 mora dosaditi. Prošli ste je više puta pa je postala predvidljiva? Onda ste spremni za umreženo igranje, jer nije pravi kvejker onaj što ga prođe uzduž i poprijeko, nego onaj koji uspije opstati u nemilosrdnom deathmachu sa 64 simultana igrača! Igranje na ovaj način moguće je preko Interneta, lokalne mreže, modema i serijskog linka (null-modem). Najpopulaniji način igranja Quakea 2 u multiplayeru je tzv. deathmatch u kojem nema nikakvih čudovišta, samo igrači protiv igrača! Cilj je jednostavan: ubiti protivnike što više puta prije nego oni ubiju vas. Svako vam ubojstvo povećava broj "FRAGGOVA" za 1, a ako sami sebe ubijete, gubite jedan FRAGG. Kad vas napucaju, stisnite <spacebar> za nastavak. Ponovno oživljavanje naziva se "respawn", i bit ćete postavljeni na jednu od nekoliko predodređenih lokacija. Lutajući po karti, naići ćete na mnoge predmete kao što su oružja, streljivo, zdravlje i različita poboljšanja prijeko potrebna za uspješnost u deathmatchu. Kad pokrećete Quake 2 Multiplayer Server, možete odrediti razne postavke - nestajanje oružja nakon što ga pokupite, vrijeme potrebno da se predmeti ponovno pojave nakon što ih pokupite, a možete namjestiti da svi predmeti budu konstantni na karti, što rezultira krvavim iskustvom!!

Kako je vrlo mala vjerojatnost da imate nekoliko umreženih kompjutora kod kuće, objasnit ćemo kako se spojite na neki od brojnih Quake servera na Internetu. Siguran sam da je mnogima poznat postupak spajanja u multiplayer, no vi napredni, strpite se dok objasnimo početnicima igranje u mreži.
Kao prvo, potreban vam je Internet Account. Glavni hrvatski internet service provider (ISP) je HPT (HiNet). Brzina ostvarene veze je uglavnom dovoljna za ugodno igranje (brzina multiplayera više će ovisiti o vezi između udaljenog servera i HPT-a nego između vašeg računala i HPT-a. Više informacija na tel: (01) 459-4848 ili e-mail info.internet@tel.hr). Nakon spajanja PPP protokolom, pokrećete Quake 2.



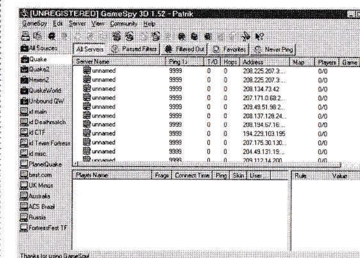
Ipak, prije pokretanja, isključite programčiće tipa Getright i ICQ, potencijalne žderače bandwitha. Za najbolji ugođaj želimo najbolje performanse. Po ulasku u Quake, u glavnom izborniku izabirete opciju multiplayer.



Na izbor ćete dobiti nekoliko opcija.



Opcija **JOIN SERVER** služi spajanju s računalom na kojem je već pokrenuta igra. U njenom podizborniku nalazite opciju "adress book", gdje možete zabilježiti najbolje i najbrže servere. Druga opcija, "search for servers" će vam pokazati listu aktivnih servera od onih koje imate u "adress booku". Za kvalitetno igranje vrlo je dobar nama najbliži SiOL Quake2, vrlo brzi slovenski server!: 193.189.160.240:27910 s odazivom od nekih 270.
Želite li dodati server u adress book, jednostavno izaberite prvo prazno mjesto i upišite ime servera ili njegov IP. Ako se želite spojiti s određenim serverom, izaberete ga i stisnete <enter>.
Zgodan programčić za nalaženje aktivnih Quake 2 servera je Gamespy, trenutačna verzija 1.52.

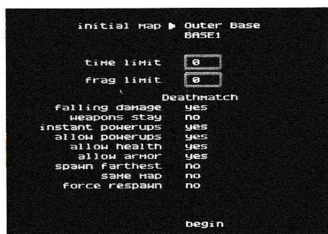






GameSpy 3D vam omogućava neograničeno igranje preko Interneta bez posebnog plaćanja (osim, naravno, plaćanja veze s Internetom). Spojite se na Internet, instalirate GameSpy 3D, na lijevom dijelu sučelja klikajte na Quake 2, potom na "GameSpy/Update this source" i Game Spy kreće u potragu mrežom za igrama koje se trenutačno odvijaju. Bit će vam dana lista servera i njihovih "pingova", tj. vremena potrebnog da vam odgovore. Što je manji ping, igra će bolje ići. Potom klikajte na željeni server, i za nekoliko sekundi već ćete igrati! Jednostavno, zar ne?

Opcija **START NETWORK SERVER**



služi konfiguriranju i pokretanju vlastitog Quake 2 servera. U Multiplayeru Quakea 2 postoje brojne opcije i treba ih dobro poznavati jer u potpunosti mijenjaju tijek igre, a njihovo nepravilno namještanje rezultirat će manjim zadovoljstvom igranja! Kad si prilagodite sve opcije, stisnite <enter> za pokretanje servera - sada vam se mogu pridružiti drugi igrači.



OPIS POJEDINIH opcija

INITIAL MAP:
Ovdje birate početnu kartu u multiplayeru. Server će se automatski prebaciti na sljedeću, a ta promjena ovisi o postavci sljedećih dviju opcija.

TIME LIMIT:
Vremensko ograničenje igranja na pojedinoj deathmatch karti. Nakon isteka, server prebacuje sve igrače na sljedeću kartu. Ako je na 0, onda nema ograničenja.

FRAG LIMIT:
Ograničenje FRAGGOVA (ubojstava) na pojedinoj karti. Kad se zadano ograničenje prijeđe, server prebacuje igrače na sljedeću kartu. Ako je na 0, onda nema ograničenja.

FALLING DAMAGE:
Određuje količinu izgubljenog zdravlja padom s određene visine.

WEAPONS STAY:
Ako ostavite na yes, oružja će biti dostupna čak i kad ih je netko pokupio. Ovo se ne odnosi na ostale predmete, kao što su medikitevi, streljivo i ostala poboljšanja.

INSTANT POWERUPS:
Poboljšanja (npr. QuadDamage, neranjivost) se počnu trošiti čim ih pokupite, a ne kada ih izaberete u inventoriju ako je na YES.

ALLOW POWERUPS:
Ova opcija odlučuje hoćete li ili nećete vidjeti poboljšanja na karti.

ALLOW HEALTH:
Ova opcija odlučuje hoćete li ili nećete vidjeti Medi Kiteve na mapi.

ALLOW ARMOR:
Ova opcija odlučuje hoćete li ili nećete vidjeti oklope na karti.

SPAWN FARTHEST:
Mijenja ponovno pojavljivanje sa slučajnog pozicioniranja igrača na pozicioniranje s najvećom relativnom udaljenošću od ostalih igrača.

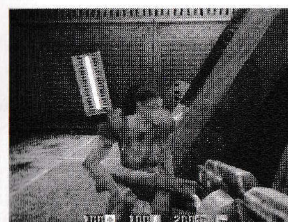
SAME MAP:
Kada pređete određenu frag/vremensku granicu, borba počinje ispočetka ali na istoj karti.

FORCE RESPAWN:
Prisilno vas oživi nakon 5 sekundi.

Opcija **PLAYER SETUP** služi određivanju pojedinih osobina vašeg lika. Kad završite, stisnite <Esc> i vaš će igrač biti spremljen.

NAME:
Promijenite ime svom igraču. Kad ubijete nekoga, biti će napisano tko ga je ubio, hehe. Tako ćete znati kome se treba osvećivati!

MODEL:
Izaberite želite li igrati u ulozi kršnog mladića ili zavojite superdjevojke.



SKIN:
Koža daje svakom igraču jedinstven izgled. Sa Quakeom 2 dobijate i 10 ženskih i 15 muških koža. Ako vam i te dosade, na Hackerovom CD-u ćete naći još koju, a ako se stvarno brzo zasićujete izgledom vlastitog igrača, potražite malo kože na Internetu. Dobra adresa je **npr.http:/ bodyshop.logicquest.com/**.
Kad igra momčad protiv momčadi, dobro je da svi u jednoj momčadi imaju istu kožu, da ne bi bilo nesporazuma i napucavanja vlastitih!

HANDNESS: U Quakeu 2 možete birati hoćeti li biti ljevoruki ili desnoruki, možete namjestiti da se oružje ne vidi tj. da ga držite na sredini. Centralni mod je i najbolji, nekako je najlakše nišaniti, a i igra traži nešto manje procesorske snage i brže se vrti.

Ako pozovete konzolu (stisnite ~) i upišete SERVERINFO, dobit ćete informacije o serveru na koji ste trenutačno spojeni. Na ovaj način dobijate informacije o imenu karte i servera te eventualna vremenska i fragovska ograničenja.

POSEBNI DODACI

Da je Quake 2 igra nevjerojatno otvorene programerske arhitekture, dokazuju i dodaci kakve može svaki bolji programer isprogramirati. Najfascinantniji su botovi.



BOTOVI

Botovi su virtualni deathmatdh protivnici. Koristeći umjetnu inteligenciju, uče i, ako ne pripazite, dobro će vas naprašiti u deathmatchu! Bota treba instalirati u poddirektoriju u sklopu Quake 2 direktorija, npr. "C:\quake2\bot". Igru s botom započinjete komandama u Quake 2 konzoli:"+set game <ime direktorija>" npr. "+set game bot". Još ove komande i u smrtonosnoj ste borbi sa botovima!
"deathmatch 1"
map <ime mape> npr. "map base1"
"addbot" (ponavljanjem ove komande pozivate više botova!)
Opisan postupak vrijedi za većinu botova, no poslužite se njihovom dokumentacijom ako dođe do kakve zabune, gdje je instalacija pojednog bota detaljno opisana. Neki su botovi nevjerojatno inteligentni, uče kartu, znaju gdje su poboljšanja, uvijek su u pokretu. Bolji botovi, npr. Eraser, mogu igrati i kao grupa protiv grupe, npr. vi i 5 botova protiv drugih 6 botova!

NOVI MODELI

U normalnoj verziji igre ograničeni ste na dva modela za igranje, muški i ženski. No, na mreži su se polako počeli pojavljivati i drugi modeli. Tako, primjerice, možete igrati kao gladiator, ili flyer. A polako, ali sigurno počeli su se pojavljivati i originalni modeli. Modele možete oblikovati npr. u 3D Studiu Max 2, gdje ih se i animira i stavlja im se tekstura. Pripazite, model mora biti što jednostavniji, radi brzine izvođenja. Opis cijelog postupka prilično je dugotrajan, a ako ste zainteresirani, obratite se na internet adresu "http://bodyshop.logicquest.com/models/tutorials.htm" koja sadrži linkove do nekoliko tutoriala iz modeliranja.

Neizmjerna pomoć u slaganju ove knjižice bile su nam sljedeće Quake 2 internet adrese!

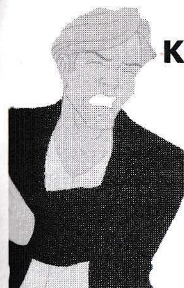
www.idsofware.com/quake2
www.quakemarines.com
www.bluesnews.com
www.quake2.com
www.planetquake.com
www.quakeland.com
bodyshop.logicquest.com
irc.quake.com

Čovjek iza svega: John Carmack

johnc@idsoftware.com

Jonh Carmack je suosnivač, vlasnik i glavni programer softverske tvrtke iD Software. Bavi se razvojem temeljne softverske tehnologije za sve njihove naslove. Trenuačno radi na projektu Trinity, koji će izazvati potres u svijeta igara. Zanimljivo je da je samouk, proždire sve dostupno znanje u vezi 3D programiranja i pravi je guru tog polja. Nije ni čudo da su mu sve igre hitovi. Pravi je radoholičar, jedva izdrži nekoliko dana godišnjeg odmora, dakako, notebook putuje s njim. Velika su mu strast, osim rada i programiranja, i Ferrariji!





Kompletan prohod

BROKEN SWORD 2

Mislav Mataija

Igra nije bila posebno teška, ali je bilo mnogih nelogičnosti . Primjerice, teško je zamisliti da se otrovnom strelicom može obiti brava. Ne zaboravite, za pobliže ispitivanje predmeta morate pritisnuti lijevi gumb, dakle – uvijek pritisnite i lijevi i desni gumb kad ispitujete neki predmet.

Oubierova kuća

Pogledajte policu za knjige i gurnite komad drva na kojem stoji - to će ubiti pauka. Oslobodite se uz pomoć metalne kuke iza vaših leđa. Otvorite stol. Popijte malo tekile, iz boce će ispasti crv. Uzmite ga. Iz ladice stola uzmite lončić, pogledajte ga i naći ćete ključ. Pogledajte fotografiju. Uzmite strelicu i Nicoinu torbicu. Pretražite je, naći ćete gaćice, ruž i poruku. Uporabite strelicu na ormariću pokraj vatre, pomoću gaćica uzmite cilindar i uporabite ga na aparatu za sodu (syphon) kojeg onda uporabite na vatri. Izađite u predvorje. Pročitajte poruku iz Nicoine torbe. Telefonom nazovite Lobineaua. Uzmite novinski izrezak. Ključem otključajte glavna vrata i otiđite u kafić.

Cafe

Razgovarajte sa starcem. Pogledajte bočicu i pozovite konobara. Ignorira vas. Opet razgovarajte sa starcem. Kad konobar dođe, naručite kavu a kad je donese, razgovarajte s njim. Doći će Lobineau, razgovarat ćete s njim i odgledati animaciju. Popijte gutljaj kave i požalite se konobaru. Razgovarajte sa starcem o Nico ili o njegovom poslu. Past će u depresiju, a vi mu uzmite bočicu.

Galerija

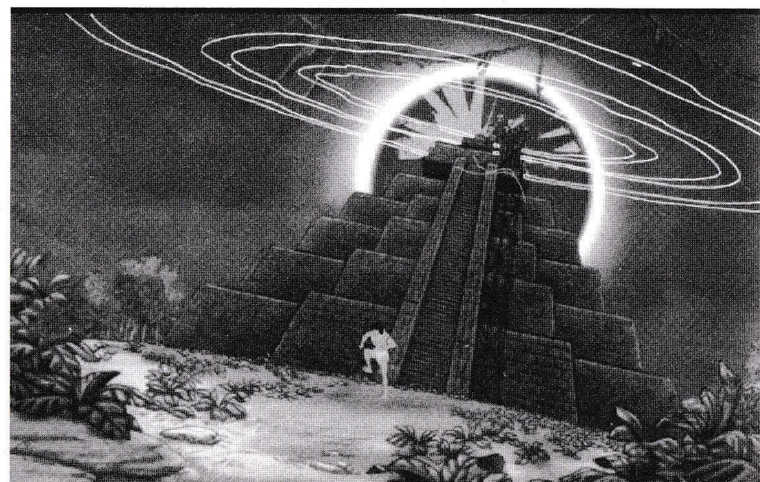
Razgovarajte s Gleaseom (onim mršavim), zatim s Laineom, kritičarom, koji će vam bezobrazno razbiti lončić. Pogledajte sanduk sasvim lijevo i pokušajte mu se približiti, Glease će vas zaustaviti. Ulijte absent (absinthe) iz bočice u Laineovu čašu. Ulijete li još jednom, Laine će pasti i razbiti vitrinu s loncima. Sad možete otići do sanduka – ispitajte ga i uzmite etiketu s njega. Pogledajte novinski izrezak u vašem inventaru, naći ćete bankovnu izjavu.

Marseille – izvan dokova

Pokušajte prijeći ogradu – pas će vas spriječiti. Kroz prozorčić kolibe razgovarajte sa čuvarom. Siđite stubama na obalu, uzmite štap s kukom (boat hook) i pomoću njega uzmite bocu što pluta u vodi. Vratite se gore, do kolibe. Pokušajte skinuti kapu s vrućeg dimnjaka -izlijte vodu iz boce na dimnjak i onda skinite kapu s njega. Još jednom izlijte vodu na dimnjak, preciznije – u dimnjak. Siđite do obale i uđite u kolibu kroz podna vrata (trapdoor). Uzmite pseće kekse i ugljen. Vratite se dolje do obale. Podignite platformu (ako je spuštena) pomoću štapa s kukom. Bacite pseće kekse na platformu. Kad pas dođe po keks, spustite platformu pomoću štapa s kukom i on će se naći u vodi. Sad se vratite gore i preskočite ogradu.

Marseille – unutar dokova

Popnite se ljestvama sasvim lijevo. Uđite kroz prvi prozor slijeva. Pomoću štapa s kukom zaustavite ventilator. Siđite, pokucajte na vrata i pitajte za Condor Transglobal. Kad čovjek zatvori špijunku, brzo se popnite ljestvama i aktivirajte mehanizam za spuštanje bačava. Kad se čovjek (Pablo) pomakne naprijed, opet aktivirajte mehanizam, bačva će ga udariti. Uđite u skladište. Ispitajte oglasnu ploču. Otvorite ladicu i uzmite ključ. Krenite prema dizalu - zaustavit će vas mali Indijanac. Razgovarajte s njim, naročito o ključu. George će mu otključati lisice i zadržati ih. Pozovite dizalo. Na gornjem katu gurnite vama najbliži sanduk uz vrata dizala. Upalite svjetlo (prekidač je odmah do gumba za dizalo). U jednom kutu prostorije će se upaliti svjetlo, i vidjet ćete tragove grebanja na podu. Pobliže ih pogledajte (lijevim gumbom miša). Otvorite tajna vrata u zidu, i naći ćete Nico. Oslobodite je, pokupite kipić i izađite iz sobe. Razgovarajte s Nico. Uporabite povez za usta na detektoru u dizalu (photoelectric cell). Pomaknite sanduk iz dizala na svoju prijašnju poziciju, te na nj stavite manji sanduk (položen je na drugom sanduku). Pomaknite drugi veliki sanduk. Pomoću poluge (pallet carrier) podignite platformu na kojoj stoji kip. Zavežite uže za kip, a drugi kraj na kolotur (pulley). Pokušajte pomaknuti kip. Nećete uspjete, zamolite Nico neka vam pomogne. Kad gurnete kip, srušit ćete vrata. Kroz njih izađite na platformu. Lisice rabite na kabelu.



Quaramonte City

Razgovarajte s bendom i Pearl. Uđite u policijsku postaju, razgovarajte s generalom i Renaldom. Pokušate li pogledati kartu na zidu (onu koju je general pokazivao čovjeku), general će vas zaustaviti. Izađite i razgovarajte s Nico. Skrenite desno, tamo razgovarajte s Oubierom i s Duaneom. Pogledajte na prozor ćelije (drugi slijeva). Otiđite u zgradu rudne kompanije (popnite se stubama u zgradu u gornjem dijelu trga). Razgovarajte sa šeficom Conchitom. Izađite i razgovarajte s Pearl te u policijskoj postaji s Renaldom. Izađite i razgovarajte s Duaneom, reći će vam za detonator. Opet otiđite razgovarati s Conchitom. Vani razgovarajte s Nico. U policijskoj postaji recite generalu da Nico želi razgovarati s njim. Razgovarajte s Renaldom o razgledavanju piramida, izađite i recite Pearl da će je Renaldo odvesti u razgledavanje. Kad Renaldo ode, pogledajte kartu i razgovarajte s Miguelom (u prolazu s ćelijama). Otiđite u rudnu kompaniju i razgovarajte s Conchitom. Uzmite detonator iz ormara. Izađite i dajte ga Duaneu. Opet otiđite u policijsku postaju i razgovarajte s Miguelom. Renaldo će vas zatvoriti. Preuzimate ulogu Nico. Razgledajte sve predmete i razgovarajte s generalom. Doći će generalova majka. Opet ste George. Kad Duane ne uspije, razgovarajte s Miguelom o užetu. Uporabite jedan kraj užeta na prozoru ćelije, a drugi dajte Duaneu.

Kućica na drvetu

Uzmite lijanu (vine). Stavite bankovnu izjavu na lišće. Uporabite kipić na kotaču (onom lijevo, waterwheel). Razgovarajte s ocem Hubertom. Dat će vam svoj ovratnik. Uporabite lijanu na preši (press). Stavite ovratnik u nju. Uzmite križ i uporabite ga na njoj. Dajte ovratnik svećeniku. Nakon kraćeg razgovora, otići ćete u indijansko selo.

Selo

Razgovarajte sa stražarom. Pošaljite šamanu pseće kekse. Kad vam vrati kutiju, stavite u nju majanski kamen (onaj što ste ga dobili od Lobineaua – Coyote Stone) i pošaljite mu i to. Krenite lijevo i razgovarajte s njim, odgledajte animaciju i još malo razgovarajte.

Kućica na drvetu

Stavite korijen u prešu i kapu dimnjaka (cone) ispod nje. Pokrenite prešu križem. Uzmite poklopac i popnite se u kućicu, dat ćete Nico protuotrov.

Karibi

Razgovarajte sa čovjekom (Bronsonom). Popnite se do kuće, razgovarajte sa sestrama Ketch. Podignite ljestve i pokušajte se popeti na njih. Recite štogod mački. Pokušajte otvoriti vrata. Siđite do plaže i razgovarajte s dječakom na kraju mola (Riom). Vratite se na plažu, pogledajte teodolit i razgovarajte s Bronsonom. Opet idite do kuće, razgovarajte sa sestrama Ketch, siđite i razgovarajte s Riom. Dajte mu crva u zamjenu za ribu. Kad iscrpite sve teme, pogledajte ga, pa opet razgovarajte s njim. Uzmite dio bicikla kojeg je ulovio. Opet razgovarajte s njim, dat će vam ribu. Popnite se do kuće. Popnite se ljestvama. Uporabite gumu s bicikla (inner tube) na štapu zastave, onom na kojem nema oznake. Siđite i pričvrstite ribu na gumu. Uzmite mačkinu lopticu. Popnite se na ljestve i uzmite gumu. Siđite i uporabite gumu na drvetu (malo drvo lijevo od stola). Uporabite lopticu na gumi. Ovim katapultom ćete srušiti oznaku (marker). Doći će Bronson i popeti se na štap zastave, a vi mu maknite ljestve. Uzmite oznaku. Siđite na plažu i uzmite teodolit i planove. Razgovarajte s Riom. Popnite se do kuće i dajte planove sestrama Ketch. Nakon animacije, u ulozi ste Nico.

Londonski muzej

Razgovarajte s kustosom (museum attendant). Pogledajte "jaguar" – kamen u vitrini sasvim desno. Opet razgovarajte s kustosom. Razgovarajte s profesorom Oubierom. Opet razgovarajte s kustosom. Uzmite ključ iz desnog ormarića. Njime otključajte lijevi ormarić u kojem je bodež (dagger). Uzmite bodež, izvadite ključ i pokažite ga kustosu. Povucite zavjesu i otvorite vrata pomoću bodeža. Opet ste George.

Karibi

Otvorite sanduk (sea chest). Razgovarajte s Emily. Pogledajte portret. Opet razgovarajte s Emily. Uzmite gusarsku kartu i stavite je na stol. Uzmite lanternu i stavite je u tintarnicu (ink well). Uzmite pero sa stola, izađite i dajte ga mački. Uzmite komadiće pera, siđite do plaže i razgovarajte s Riom. Dajte mu komadiće pera, dat će vam školjku. Vratite se u kuću i dajte Emily školjku u zamjenu za križ. Stavite križ u držač olovke (pen holder) na stolu. Kad George vidi gdje je blago, otiđite na plažu do Ria i tražite da vas odvede na Zombie Island.

Zombie Island

Pogledajte stijenu i izbačeni dio stijene (outcrop). Pokušajte se popeti na nju. Pogledajte Riov čamac. Zamolite Ria mrežu i uporabite je na izbačenom dijelu stijene. George će se popeti, a vi ćete preuzeti ulogu Nico.

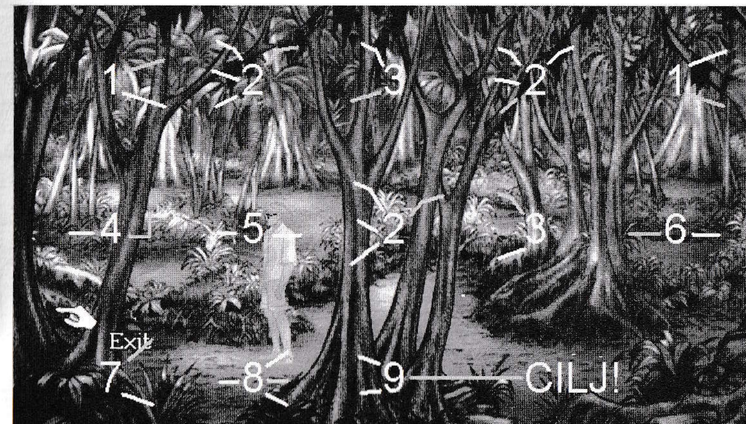
Postaja podzemne željeznice

Pogledajte svoju torbicu, naći ćete ukosnicu. Uporabite je na otvoru za ubacivanje novčića (coin slot) u automatu slijeva. Uzmite novčić iz otvora (coin reject slot) i uporabite ga na automatu, Uzmite čokoladu iz otvora za izbacivanje čokoladi (vending slot) i novčić iz otvora za izbacivanje novčića. Isti novčić uporabite na automatskoj vagi zdesna. Uzmite karticu. Uporabite bodež na ormariću (cupboard) zdesna. Uporabite karticu na pukotini ormarića. Pritisnite gumb i ući ćete u vlak. Opet se vraćate Georgeu.

Zombie Island

Ovdje ćete naići na pravi labirint, pa zato pozorno proučite sliku na kojoj sam sve nacrtao...

Morate poći smjerovima označenim crvenom bojom. Na slici su sve lokacije navedene onim redom kako na njih dolazite, slijeva na desno. Kojiput se i vraćate na neke lokacije. Ne dajte da vas išta zbuni, samo slijedite moje crvene crte. Kad dođete na lokaciju 2, uzmite šaš (reeds), na lokaciji 3 uporabite šaš na jazbini (lair), a strelicu na šašu. Na lokaciji 4 će vas napasti vepar, a vi ga pogodite strelicom (šaš i strelicu uporabite na njem). Na lokaciji 5 otrgnite penjačicu (creeper), uporabite mrežu na njoj, na svemu tome oznaku (marker) i sve zajedno bacite na vrh stijene. Ako ste slijedili upute, stigli ste na vrh brda. Izbliza proučite inicijale. Stavite teodolit u tri rupe. Uporabite teodolit – mičite pogled sve dok ne vidite blješteću oznaku. Teodolit pomičete onako kako se krećete – klikanjem na rub ekrana. Kad dođete do oznake, pogledajte je, zatim pogledajte stijenu (pillar) točno povrh nje. Siđite s brda na desno, preuzet ćete Nico.





Londonski dokovi

Pomaknite se iza sanduka sliijeva. Kad čuvar ode iza kabine, popnite se ljestvama na krov. Kad opet ode iza kabine, siđite i otvorite ormar (cupboard) lijevo. Opet se popnite. Kad dođe i uđe u ormar, zatvorite ga i postavite metlu, naslonjena je na zid s lijeve strane i drži vrata. Pogledajte kroz prozorčić (porthole) i odgledajte animaciju. Nico će ući u kabinu. Pokušajte razgovarati s Oubierom, uvjerit ćete se da je mrtav. Uzmite "jaguar" kamen. Kad vas Karzac napadne, brzo ga ubodite bodežom, inače će vas ubiti. Preuzimate Georgea.

Karibi

Razgovarajte sa svima na snimanju. Uzmite sa stola pecivo (buns), palačinku i sirup. Stavite sirup u palačinku i dajte je kaskaderu Bertu kad dođe ispred kamere. Dvaput dobro pogledajte grm lijevo od njega, dok ne vidite da su u njemu stršljenovi. Bacite pecivo u grm. Uzmite još jedno pecivo i bacite i njega u grm. Stršljenovi će napasti Berta. Snimanje će se preseliti na plažu. Razgovarajte s Hawksom. Razgovarajte s Flashom, zatim s Bertom. Dobro pogledajte veliku kameru, zatim malu kameru ispod nje. Razgovarajte s Hawksom. U animaciji ćete uzeti Eagle – kamen. Opet preuzimate Nico.

Indijansko selo

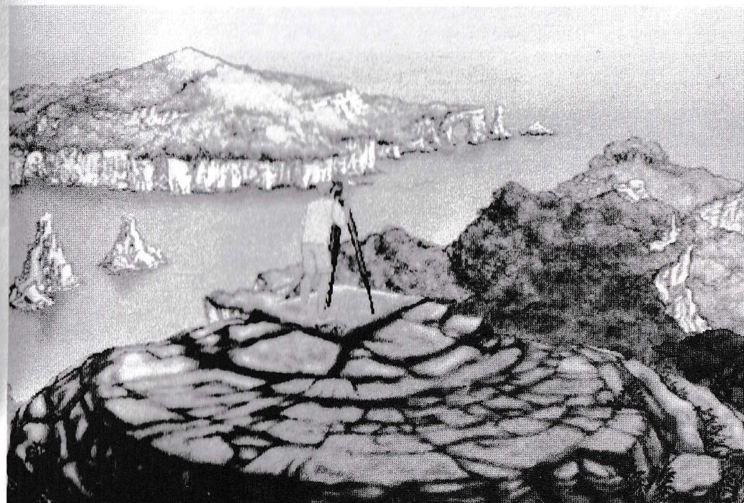
Razgovarajte s Titipocom. Pokušajte uzeti kamen (mayan stone). Pokušajte pomaknuti bačvu. Recite Titipocu neka vam pomogne pomaknuti bačvu. Uzmite kamen. Izađite lijevo.

Piramida

Pomaknite polugu na motoru kraj dizala. Uzmite uže i dajte ga Titipocu, koji će ga baciti na vrh postolja dizala (gantry). Kad to učini, opet uzmite uže i uporabite ga na motoru. Uporabite bodež na cijevi za benzin (fuel line) generatora. Uzmite cilindar s generatora i uporabite ga na cijevi iz koje sad curi benzin. Uporabite cilindar na kapi za benzin (fuel cap) motora. Pritisnite crveni gumb motora. Razgovarajte s Titipocom. Stanite na dizalo i recite Titipocu neka povuče polugu. Na vrhu piramide uzmite streljivo (ammunition belt), i opet se spustite. Otiđite lijevo i razgovarajte s narednikom. Uzmite nezapaljenu baklju (torch) i dajte je Titipocu, koji će je zapaliti. Tom bakljom zapalite lokvu benzina. Bacite streljivo u vatru. Otiđite na vrh i razgovarajte s generalom. Razgovarajte s Georgeom, oslobodit ćete ga.

Unutrašnjost piramide

Povucite obje poluge. Razgovarajte s Georgeom. U drugoj prostoriji slijedi najteža zagonetka. Neću vam ovdje pobliže objašnjavati kako ta mašinerija radi, samo učinite sve ovdje navedeno. Kad kažem da kolo zavrtite određeni broj puta, uvijek pritom stojte na onoj strani gdje se kola dodiruju, dakle lijevo kolo vrtite u smjeru kazaljke na satu, a desno obrnuto. Likovi na lijevim pločama su označeni 1-10, s tim da je 1 gornja lijeva, a 10 donja desna. Po istom načelu, samo A-D su označene ploče desno. Ovako: lijevo kolo zavrtite šest puta, desno dva puta, pritisnite 6. Lijevo kolo tri puta, desno tri puta, pritisnite 9. Pritisnite D. Lijevo kolo šest puta, desno tri puta, pritisnite 1. Lijevo šest puta, desno sedam puta, pritisnite 3. Pritisnite C. Lijevo šest puta, desno sedam puta, pritisnite 3. Lijevo jedan



put, desno šest puta, pritisnite 10. Pritisnite B. Lijevo četri puta, desno sedam puta, pritisnite 2. Lijevo dva puta, desno šest puta, pritisnite pet. Pritisnite A. Uh, konačno! Izađite kroz otvorena vrata. Preuzimate Georgea. Uzmite baklju i dajte je Titipocu. Povucite polugu. Woaaaaaaaaaaaa!!! U drugoj sobi pokupite baklju i pomoću nje zapalite onu na zidu.

Povucite polugu. Izađite lijevo. Povucite obje poluge. Izađite kroz otvorena vrata. Povucite vama bližu, pologu, pa dalju, pa bližu. Izađite kroz otvorena vrata. Izađite desno. Povucite polugu i siđite dolje u sigurnu smrt.

Kraj! Završni video je mogao biti i duži...



